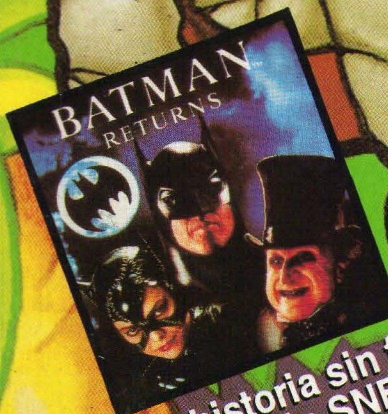
NINTENDO ■ SUPER NES ■ NES GAME BOY ■ ARCADE ■ SEGA

VIDEOJUEGOS



AÑO 1 No. 10

Colombia $ 1.000.00 Venezuela Bs 100.00 Ecuador S/ 2.300.00 Puerto Rico US$ 1.75 Panamá B 1.75
Estados Unidos US$ 1.75 República Dominicana $D 15.00



Una historia sin fin en versión SNES



STAR FOX
Todo un nuevo concepto del videojuego



Un viaje a la época de las cavernas

VIDEO JUEGOS

SUMARIO

STAR FOX



6 Disfrute de la tercera dimensión y de los gráficos poligonales con el Chip SFX: toda una revolución en los juegos de video.

BATMAN RETURNS



14 Enfrente los peligros de la Ciudad Gótica con el invencible Batman. ¡No se arrepentirá!

SNES

NES

ARCADE

G. BOY

SEGA

Y MÁS

STREET FIGHTER II



26 Prepare sus mejores golpes para ganar esta nueva versión turbo. Un Kick and Punch espectácular. ¡No se lo pierda.

TERMINATOR



32 Participe de la emoción de la ciencia ficción con este super juego de SEGA. ¡Diviértase!



EDITORIAL

La revista que hoy comienza a mirar es seguramente la más bonita de Latinoamérica, en cuanto a juegos de video se refiere. Todo fue reconsiderado. El diseño es totalmente nuevo, aunque mantiene el mismo ritmo. Es muy superior. La ficha técnica de los juegos ganó una novedosa concepción: es más eficiente, con mayor información y más fácil de consultar. Al lado del nombre del juego, aparecerá el fabricante; abajo, las especificaciones. Los demás factores ganaron una

STAR FOX		Nintendo
8 Megas	Fases: 6 ó 7 por ruta	Continue
1 Jugador	Tiro	
Grálico		
Sonido		
Dificullad		
Factor diversión		
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Más información, con mayor concepto visual y facilidad de consulta. ¡Para su deleite!

escala de colores, graduada de 0 a 10. La diversión es 'In factor', es decir seguro entretenimiento. Les encantará. Pero no es todo. Hablando de los juegos que aún no salen del horno de los fabricantes se creó una nueva sección, 'Pre-estreno'. Iniciaremos con Nigel Mansell - F-1. Además, les traemos un superjuego para SNES: Star Fox, el primero con el ya famoso chip SFX, que simula tercera dimensión. Ninguna otra revista es capaz de dar 6 páginas de Batman, como VIDEOJUEGOS. 'Todo pistas', trucos a todo color. También, 14 lanzamientos de SNES, de los mejores. Para confirmar nuestro estilo, mucho Street Fighter, ahora en versión Turbo Hyper Fighting, con golpes nuevos y más rápido. A tiempo, ¿verdad?

JUEGO DEL MES

STAR FOX



Fue difícil elegir el mejor juego de este mes. Cuando llegó Batman Returns para SNES, inmediatamente fue escogido como el mejor, pero en seguida apareció Star Fox con el nuevo chip SFX y allí la competencia fue dura. Al final, la victoria fue para Star Fox por 3 a 1.





Supo dividir su tiempo entre discusiones complicadísimas sobre el futuro del Interactivo-Mode 7 y trabajó para conseguir el material presentado en esta edición: Star Fox, Hyper-V Ball y Videomanía. Marcó una verdadera pauta en la historia de los videojuegos con chip SFX (Star Fox). También, creó pistas para el voley futurista de V. Ball y, en Videomanía, habló de novedosos cartuchos para SNES (Pop'n Twin Bee, Legend of Holy Sword 2, Art of Fighting), accesorios y nuevas consolas. ¡Impresionó! Le alcanzó el tiempo para todo. *MK*



Anda algo ofuscado, aburrido, aunque su colaboración sea indispensable para VIDEOJUEGOS. Las malas lenguas dicen por ahí que está desilusionado, por culpa del amor no correspondido.
Causó pánico jugando Lethal Enforcers en versión ARCADE. Lo que hizo que los chicos pidieran su autógrafo. Jugó The Duel Test Drive 2 y lo aprobó. Para subir el ánimo, se ocupó más de las Videopistas y de las dudas de los lectores. Se la pasó todo el mes trabajando y olvidando las penas. No perdió ningún minuto. *LM*



Gran impresión produjo en el equipo cuando decidió aceptar el desafío de ARCADE Arm Champs II. ¡Quién creyera que esos delicados brazos tendrían tanta fuerza! Impactó, volvió a la infancia y jugó muy animada Dodge Ball. En X-Zone, reafirmó su fama en juegos de velocidad y disparos. ¡Arrasó! Respondió cartas, elaboró pistas y pensó lanzarse a otros campos profesionales. Ha sido vista en diversos lugares de la ciudad, mal acompañada. Todavía sigue ignorando a sus más fervientes admiradores, en especial a los del equipo de VIDEOJUEGOS. *MB*



Con mucho ánimo y desde muy temprano, se encaminó a practicar los juegos más populares del tipo Kick and Punch. Lo que no le hizo falta fue trabajo. Examinó los lanzamientos, respondió gran cantidad de dudas y descubrió trucos. Su rutina se convirtió en una carrera desenfrenada. Comenzó el mes con la sección mensual de Street Fighter, sólo para variar. Luego, fue el turno para ARCADE, especial Fatal Fury, una página llena de nuevos golpes y descubrimientos sobre el juego. Se divirtió mucho participando de la lucha. *BH*



CARTAS

CAPITÁN COMANDO

Me encanta la revista más codiciada de los puestos, la más completa y amena. Tengo 6 hermanos que leen VIDEOJUEGOS. Nos gustan los críticos y su sinceridad, eso demuestra que ellos entienden del asunto. ¿Por qué no crean Capitán Comando en cartucho? Sería excelente. Abrazos a todos.

LUIS LÓPEZ
CARACAS (VENEZUELA).

R/. ¡Qué familia tan grande! Muy bueno que todos lean VIDEOJUEGOS. La elección de los críticos fue difícil, por eso son tan buenos. Quizás los mejores en este campo. No es nuestro fuerte hacer juegos, desafortunadamente. Pero es probable que los fabricantes tomen su idea en consideración. Abrazos.

◆ ◆ ◆

ADDAMS FAMILIY

En el juego Addams Family, ¿cómo hago para abrir las primeras puertas de la izquierda, cuando entro en la mansión? ¿Cuántos Megas tiene el Street Fighter Champion Edition? Me encanta la revista. Las personas que más admiro son Baby Huguito y Marjorie Bross.

ANDRÉS RIVERA
QUITO (ECUADOR).

MB: Gracias por la preferencia, Andrés. Probablemente se refiere a Addams Family para SNES, ¿cierto? Que yo recuerde, para abrir esas puertas basta llegar allá y llevar la direccional hacia arriba. Street Fighter Champion Edition tendrá, quizás, 16 Megas cuando salga. Besos.

◆ ◆ ◆

TRABAJO

Quisiera aprovechar el espacio para agradecer el trabajo que ustedes hacen para satisfacernos, con las superpistas y las fotos geniales que están tomando. ¡Felicitaciones!

ROBERTO PRIETO
CIUDAD DE PANAMÁ (PANAMÁ).

R/. Agradecemos con orgullo sus felicitaciones. Nos complace que nuestro trabajo guste. Los críticos, fotógrafos y pilotos le envían un gran abrazo.

VIDEOSTREET CLUB

Amigos de la VJ, abrimos esta carta diciéndoles que a mí y al equipo de Videostreet Club nos encanta su revista. Por eso bautizamos así a nuestro grupo. ¿Cuándo saldrá el CD-ROM de SNES y cuánto costará? Abrazos.

MARCELO MARTÍNEZ
SAN JUAN (PUERTO RICO).

MK: Ánimo, chicos. El CD-ROM de SNES saldrá a finales de este año. El precio aún está por definirse, pero para los latinoamericanos será un poco caro. Un gran abrazo.

◆ ◆ ◆

STREET FIGHTER

Baby: ¿Cuál es el mejor hombre en Street Fighter II? ¿Sirve en Nintendo? ¿Los golpes son iguales a los de las maquinitas?

PEDRO PUENTES
SANTAFÉ DE BOGOTÁ (COLOMBIA).

BB: ¿Todo bien? ¡Genial! Para nadie es un secreto que mi luchador preferido es Ryu, pero aquí no opinan lo mismo. Para Nintendo hay una versión hecha por la desconocida fábrica Yoko Soft. El juego siempre es el mismo. Hay pequeñas diferencias entre una y otra versión, las cuales considero 'baratas', siempre falta alguna cosa. Un golpecito aquí, un detallito del escenario allí. ¡Hasta pronto!

◆ ◆ ◆

CHAMPION EDITION

Baby Huguito, quisiera saber si Capcom lanzará Street Fighter Champion Edition para SNES.

GABRIEL NIÑO
WASHINGTON (EE.UU.).

BB: Es prácticamente un hecho. Dicen que en este año. ¿Ok?

◆ ◆ ◆

MICKEY

Apreciados amigos. Quisiera saber si Mickey, The Magical Quest es tan bueno como dicen (sonidos, gráficos, etc). ¿Debo comprarlo? Agradezco su atención, un abrazo.

LUIS MÁRQUEZ
CARACAS (VENEZUELA).

MB: Querido Luis, ¡vaya cosas que preguntas! Si te gusta Mickey y sus aventuras disfrutarás este cartucho, con seguridad. Es un juego de acción al estilo Disney. Tiene hermosos gráficos y buen sonido. A mí me gustó mucho. En la VIDEOJUEGOS No. 5 hay todo un especial. Besos.

◆ ◆ ◆

NEO GEO

Queridos amigos de VIDEOJUEOS: Ustedes merecen 1000 como nota en cuestión de Nintendo y ARCADE en general. ¿Dónde puedo encontrar una revista especializada sólo en Neo Geo de la SNK? Lord Matías, de todos los casetes que he jugado, la mejor música es la de Fatal Fury, en la fase de Richard Myer. ¡Es lo máximo! ¿Quién hizo esa música, Lord?

MARCOS MARCIAL
SAN JUAN (PUERTO RICO).

LM: Amigo, siento decírtelo, pero hace tiempo tratamos de encontrar esa revista y no existe. En VIDEOJUEGOS hay una sección de ARCADE y eso incluye Neo Geo. El sonido también me parece super. Las notas de Fatal Fury fueron compuestas por los músicos de la SNK.

◆ ◆ ◆

PISTA ERRADA

Mis amigos dicen que para jugar con los cuatro últimos jefes de Street basta apretar simultáneamente el X antes de la pantalla Capcom, en la cinta americana original. ¿Es verdad?

DIEGO MATA
CARACAS (VENEZUELA).

BH: Tus amigos deliran. Ese truco está errado, créeme.

Envíe sus cartas a:
VIDEOJUEGOS
Apartado Aéreo
15188
Santafé de Bogotá,
D.C., Colombia.





El chip Super FX demuestra su asombrosa capacidad en el primer juego de Nintendo en utilizarlo. Una representación tridimensional perfecta, aliada al conocido y eficiente Mode 7. A primera vista, se asemeja al Star Blade de ARCADE. Sólo que esta vez, el jugador es el piloto (en Star Blade era un simple copiloto). Por ser un cartucho de 8 megas se compara con la versión ARCADE de la Nancot.

Un equipo de ases del espacio lo lleva al increíble universo de los gráficos poligonales y de la 3a. dimensión.

STARFOX

LA HISTORIA

Comeria, el cuarto planeta del sistema Riat, corre peligro. El malévolo Doctor Andolf, instalado en su base en Venom, declara la guerra. Se debe encontrar un especialista para manejar la nave más moderna de la Galaxia (ARWIN), y derrotar al villano. Entra en escena el equipo Star Fox, grupo de 4 pilotos de la más alta graduación: Fox Mclaud (zorra), Peppy Hair (conejo), Falco Lambardi (halcón) y Slippy Toad (sapo). Usted, Fox Mclaud y sus compañeros de Star Fox se ayudarán mutuamente durante la dura jornada hasta Venom.



El chip SFX es la revolución del Super Nintendo, inaugurando una nueva tendencia en los juegos para 16 bits. La Nintendo demuestra con esto que es una fiera y da un paso adelante en la carrera tecnológica que caracteriza el mundo del videojuego. Parte de la concepción gráfica es hecha de polígonos y complementada con gráficos tradicionales, algunos utilizando escala y rotación (los asteroides, por ejemplo). **(MK)**

EL JUEGO

El estilo es de tiro, en 3D. Usted es el encargado de comandar el caza Arwin para cruzar la galaxia a través de varios sectores como: campos de asteroides, huecos negros y varios planetas hasta llegar a sus objetivos. Las naves enemigas son geniales, pero, desafortunadamente, hay que destruirlas.



ELIJA SU VIAJE

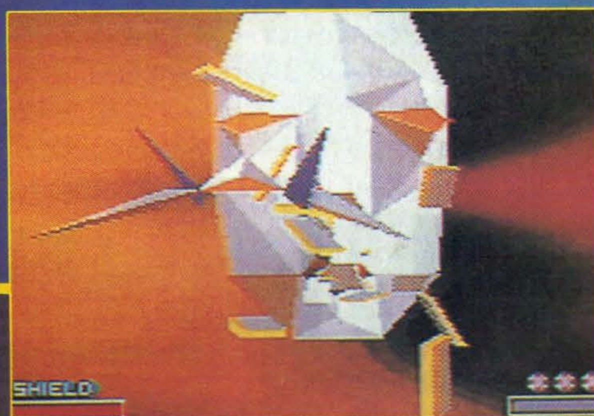


Podrá optar entre 3 rutas espaciales diferentes para alcanzar el planeta Venom. En la ruta 1, la más fácil,existen menos etapas por cumplir. La ruta 2, presenta obstáculos difíciles. Y la ruta 3, la más larga y compleja del juego, constituye el gran desafío. Es del tipo: "Sólo para profesionales"

TRES PUNTOS DE VISTA DIFERENTES

Star Fox cuenta con un sistema de 'Multi View Point', que permite alterar, en cualquier momento del juego, el modo de visión del jugador, como en ARCADE Virtua Racing, De izquierda a derecha: normal, siguiente y cockpit (éste accionado sólo en el espacio).





Las fotos no lograron transmitir la increíble sensación tridimensional que este cartucho proporciona. Star Fox es de los juegos que hay que ver para creer.



De derecha a izquierda: Fox Mclaud, 25 años, 1.52 m; Falco Lambardi, 28 años, 1.75 m; Peppy Hair, 34 años, 1.43 m; Slippy Toad, 19 años, 1.13 m.

STAR FOX		Nintendo
8 Megas	Fases: 6 ó 7 por ruta	Continue
1 Jugador	Tiro	Super FX Chip

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										



DODGE BALL

Bolas de fuego pasan rozando. ¡Es una quemada de verdad!

Este casete es una especie de versión americana del juego que en Latinoamérica se volvió popular con el nombre de Quemada. El cartucho consiste en la disputa entre dos equipos (cada uno contando con un número ilimitado de participantes) que tratan de darle con la bola a los adversarios. Los 'quemados' por la pelota son obligados a permanecer en una especie de limbo que está ubicado detrás del grupo contrario. El juego termina cuando uno de los equipos queda con todos sus jugadores ponchados, es lógico. Se trata de un lanzamiento de la Sunsoft, versión SNES, para uno o dos jugadores, en la modalidad en que los competidores se enfrentan.
En la opción de un solo jugador existe un 'Story Mode' en el cual varios chiquillos desafían a su equipo. En el intervalo entre un juego y otro fueron insertadas animaciones de la clase: el grupo adversario viene a desafiar a su equipo con todos esos personajes locos.



Los jugadores poseen movimientos ultarrápidos, parecen un rayo.







Todos los personajes, incluso los adversarios, presentan características y trazos bien definidos.



Para mí fue como en la época en que usaba trenzas y jugaba quemadas en la escuela. Usaba un desgastado balón de fútbol para darle al adversario y lanzarlo con toda la fuerza para poder apreciar la desgracia ajena. El rebote es el punto más divertido de este deporte. Basta recibir un balón del oponente, sostenerlo con firmeza, mirar bien y lanzarlo, derribando al contrincante como si fuera un bolo. MB

El lanzamiento del balón cuenta con lances especiales superfuertes, bolas de fuego que ayudan en la tarea de incinerar al oponente, llevándolo al piso. Los gráficos muestran varias opciones de cancha: en la arena, grama o material sintético con varios detalles. El sonido trae música de fondo, además de los ruidos producidos por los jugadores durante la partida. Un juego para recordar aquellos tiempos en los cuales se era niño.

DODGE BALL			SUNSOFT								
8 Megas	Fases:N/D		Password								
2 Jugadores	Deporte										
Gráfico											
Sonido											
Dificultad											
Factor diversión											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

DOOMSDAY WARRIOR

El Japón se sostiene como el mayor productor y consumidor de cartuchos en género kick and punch. No hubo ninguna empresa del Imperio del Sol Naciente que dejara de producir al menos un título en esa modalidad durante el último año. Brass Bross (denominación nipona para el cartucho) fue originalmente desarrollado por la Telenet de Japón, pero la Razorsoft fue la empresa que lo lanzó. El juego se inicia con el héroe luchando contra todos los que se cruzan en su camino. El éxito consiste en estar atento al menor movimiento de los enemigos. Existen también varios secretos entre una etapa y otra. Mano a mano, en la línea de juegos como: First of North Star 6 y Power Athlete.



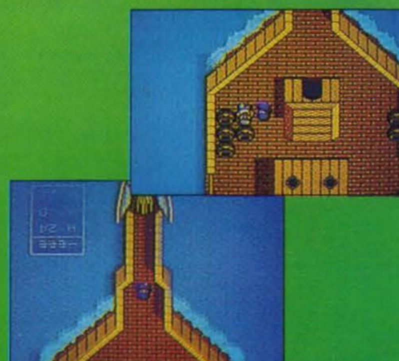


DOOMSDAY WARRIOR		Sunsoft
8 Megas	Fases:12	Continue
2 Jugadores	Lucha	
Gráfico		
Sonido		
Dificultad		
Factor diversión		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	



Obtener el título del casete RPG más vendido en Japón, no es cualquier cosa. Solamente este inicio resume este increíble juego. Dragon Quest V presenta toda la grandeza del RPG en videojuego. Hay innumerables escenas de combate muy detalladas y criaturas realmente inimaginables. Desafío enorme, con rompecabezas complejos y varias trampas capaces de confundir hasta al más inteligente. El gran éxito lo constituyen los viajes por lugares exóticos, en un mapa muy colorido. Hay peligros al acecho durante toda la aventura. Un casete de 12 Megas de memoria. Los gráficos y sonidos son absolutamente perfectos. Disfrute la sensación que produce este increíble y espectacular juego. *MK*





DRAGON QUEST V		Enix of Japan
12 Megas	Fases:N/D	Batería
1 Jugador	RPG	
Gráfico		
Sonido		
Dificultad		
Factor diversión		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	



Buscar la legendaria ciudad perdida y recuperar el último amuleto de la inmortalidad es la tarea que los dioses le han reservado. Su misión en Gods es, nada más y nada menos, la de tomar el papel del héroe de la mitología griega, Hércules, y enfrentar una aventura en el Olimpo, especie de residencia oficial de los poderosos de aquellos tiempos. Una jornada a través de fases interminables, muy bien protegidas por los guardianes del talismán. Adquiera y use las pociones místicas, armas, llaves, entre otros ítems. Siempre se necesitará ayuda, cuando los enemigos tiran a matar. El trazo más significativo en este cartucho es que se tornará más difícil a medida que mejora su actuación en la partida. Todo un viaje a través del tiempo.





GODS		Mindscape
8 Megas	Fases:8	Continue
1 Jugador	RPG	
Gráfico		
Sonido		
Dificultad		
Factor diversión		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

SNES LANZAMIENTO

Deje a un lado los viejos autos y tome el volante de esas verdaderas máquinas

The Duel
TEST DRIVE II

Buenas nuevas para los grandes conductores: Test Drive II, uno de los más conocidos juegos de dirección, llega finalmente para SNES. ¡Ya era hora! Tendrá la oportunidad de escoger entre tres máquinas, todas de última línea: Lamborghini Diablo, Ferrari F-40 y Porsche 959. La encrucijada más difícil es elegir entre estos bólidos. Para eso, contará con una ficha técnica detallada, con los datos más importantes (inclusive el precio). Pero no es sólo esto: también podrá elegir entre los tres modelos y el cronómetro, quien será su adversario en la carrera. Cuatro recorridos bien específicos: Desert Blast (fácil), City Bound (medio), East Coast (difícil) y West Coast (dificilísimo). Casi no hay diferencia entre los escenarios. En compensación, muchos nuevos factores hacen la dificultad (más autos, lluvia, pistas resbaladizas). ¡Acelere! Sepa reducir velocidad en las curvas, evite retroceder, y sobre todo, no se deje detener por la policía. Las multas son tremendas. Sólo pare para abastecerse, cuando aparezca stop en el centro de la pantalla. ¡Atención! Evite estrellarse con otros autos, a menos que tenga un seguro valorado en aproximadamente 300 mil dólares.

Let it roll, baby roll... all night long. Así cantaba el loquillo. Adelante, amigo. Puro Easy Rider. No cambió casi nada del primero. El control de la dirección fue puntual. Lo que faltó: la sensación de velocidad. En el panel marca 200 y usted jura que va a 20. ¡Pequeños errores! No deja de ser un gran juego. ¿Lord enloqueció? Perdón, explico: Test Driver es un clásico en juegos para computador, un gran éxito cuando fue lanzado como tal. Sólo que la segunda versión fue poco actualizada. La gente de Ballistic debió esmerarse más esta vez. Un gran juego, lástima por los tres años de atraso. LM

VIDEOPISTAS

Ajuste su auto

Para ajustar su auto en el juego proceda de la siguiente manera: Durante la carrera presione los botones L y R con el control 2. Así entrará en una pantalla de opciones donde podrá reunir varios ítems en su máquina, como coeficiente de aerodinámica, aceleración, frenos, etc. Para volver al juego oprima start en el control 1.

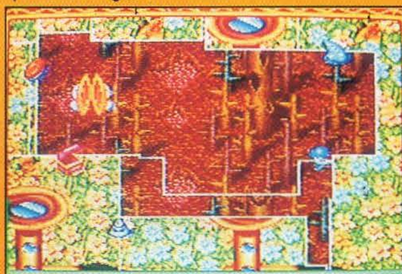
Pasando por arriba

Hay una manera de hacer que el auto salte sobre los demás vehículos de este cartucho. Basta dejar el control 2 cerca. En el momento en que la carretera esté congestionada, oprima el botón A de ese control y realizará increíbles saltos aéreos. Pero tenga cuidado al desacelerar el auto en el salto, de lo contrario el motor podría explotar. Es posible usar esta pista las veces que desee durante la partida.

TEST DRIVE 2		Ballistic
8 Megas	Fases:4	
1 Jugador	Dirección	
Gráfico		8
Sonido		7
Dificultad		7
Factor diversión		7

CACOMA KNIGHT

Historia muy original. Las fuerzas del mal invaden su pacífico reino. Es su deber, como caballero del Rey, rescatar la alegría y paz de la nación. Rompecabezas basado en el antiguo éxito QIX. El objetivo es llenar determinado porcentaje de la pantalla, trazando cuadros sin chocar con los enemigos esparcidos por toda la extensión. Elija entre tres personajes, cada cual con su propia característica (velocidad, poder, magia...). El escenario en un primer plano es su mundo destruido. Cuando complete un cuadrado, él volverá a la normalidad. Típico juego Zen. ¡Diversión garantizada! Una pista: Elija la pequeñita, pues es la más veloz de los tres. Reúna todas las piezas y no pierda ningún minuto.







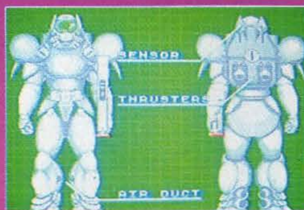
CACOMA KNIGHT	Datam Polyester	
4 Megas	Fases:6	Continue
2 Jugadores	Rompecabezas	

Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

X ZONE

Imagine lo que sucedería si el computador que controla el armamento básico del mundo entra en confusión. El Armagedon. Para impedir un terrible desastre, llegue a la sala de máquinas y destruya la amenaza antes de que suceda lo peor. Armado con un disparador de energía y una ultra-armadura, siga adelante a través de siete fases de acción ininterrumpida. Land Walkers (criaturas horrendas), tanques, naves, gusanos de arena, misiles y mucho más. Tres niveles de dificultad para probar sus reflejos. Para trabajar con el Super-Scope, el juego presenta muchos efectos en mode 7 Para quien posee el periférico y le encantan los juegos de tiro,éste es el recomendado.







X ZONE	Kemco	
4 Megas	Fases:7	Continue
1 Jugador	Tiro	Bazuka

Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

WHIRLO



Un hechizo convirtió a todos los habitantes de la aldea en piedra. Por suerte, usted logró escapar. Ahora su deber es ir tras la bruja y salvar a su pueblo. El camino es largo, tortuoso y esconde varios enigmas que necesitan ser descifrados para continuar la jornada. La dificultad no son los enemigos sino el recorrido, el cual está lleno de precipicios, inundaciones, volcanes y toda clase de obstáculos. Use los passwords para salvar sus progresos durante el camino. Al comienzo, puede parecer un juego sencillo, pero es de la clase de videos que evoluciona de acuerdo con su desempeño. Bellos gráficos y sonido original.





WHIRLO	Namcot	
8 Megas	Fases:20	Password
1 Jugador	Acción	

Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



HYPER V-BALL

Una aventura espacial que lo hará vibrar de la emoción.

Entre en una era futurista, en la que los jugadores deben usar armaduras para protegerse, en esa nueva forma de 'Volleyball cibernético'. Usted podrá ajustar la dificultad, la velocidad del balón, el score inicial y el número de games por set.
El movimiento de la pantalla es en side-scrolling (horizontal), ofreciendo una visión lateral del partido. Elija entre dos ligas: La Hyper y la Mundial.



Cree su equipo



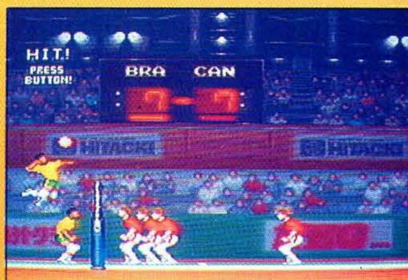
El cartucho posee una batería que permite crear 4 equipos y definir características para cada jugador.



Me encantó la buena idea de lanzar un volley futurista para escapar de la rutina de los carts deportivos. Ése es el mejor juego (en algunos aspectos) de esta modalidad en versión SNES. Además sólo existen dos. El otro, volleyball Twins, a pesar de poseer una parte gráfica y sonora superior, es muy confuso a la hora de jugar, cuando se compara a ese cart. Hyper V Ball es menos complicado y más emocionante. Es un riesgo que han venido tomando los fabricantes de juegos. Diversión por encima de todo. Ese cartucho es muy fuerte en ese ítem, lo demás apenas satisface. Lo suficiente para agradar a videomaníacos en general. MK

Liga Mundial

Un torneo de volley tradicional, donde los cinco jugadores pueden optar entre 8 formas de ataque. Tendrá a su disposición 10 equipos de diferentes partes del mundo,incluyendo E.U.A., Cuba y Brasil. También, puede crear su propia selección. Además, el cartucho ofrece la posibilidad de jugar tanto con la liga masculina como con la femenina. La emoción es verdaderamente increíble.



Hyper Liga

La liga del futuro ofrece una mayor variedad de saques,clavadas y jugadas especiales como: el saque Tornado, la clavada huracán y mucho más. Tendrá oportunidad de crear un original equipo biónico. Los gráficos son totalmente futuristas (la red asume la forma de un campo de láser). El balón es de acero y, por ese motivo, los jugadores deben usar armaduras especiales. No pierda ninguna posibilidad para ganar.



Saques especiales



Mire en las videopistas de esta edición cómo aplicar, en "World League Mode", los super saques ilusión (espejismo) y thunder (trueno).

HYPER V BALL										McO'river
8 Megas / 2 Jugadores	Fases:N/D / Deporte						Batería			
Gráfico	■	■	■	■	■	■	■	■		
Sonido	■	■	■	■	■	■	■			
Dificultad	■	■	■	■	■	■	■	■		
Factor diversión	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

SNES PRE-ESTRENO

Nigel Mansell F1 Challenge

El propio campeón diseñó una pista, que le exigirá la habilidad de un verdadero piloto.

El 'León' atropella a Senna de nuevo. Un juego para SNES que desafía al de Mega Drive.



En la guerra del videojuego, la Nintendo superó una vez más a la competencia, con ese lanzamiento de Infocom. Nigel Mansell F-1 Challenge, una gran juego de carreras, tiene todo para derrotar a los otros cartuchos de este estilo. Con permiso de la FOCA, el cartucho muestra el campeonato del 92, con autos y personajes oficiales. El propio piloto inglés es quien da las preciosas pistas en cada circuito. El modo Mansell's Advice indica la velocidad ideal para las curvas, el campeón hace su evaluación durante la prueba (de viva voz, digitalizada) y, al final, una pantalla revela su desempeño en la carrera. En el modo Driving School, usted aprende a conducir en una pista diseñada por el propio Mansell, que reunió varios de los puntos más complicados de cada circuito en una sola pista. De este modo, la velocidad máxima aumenta en cada vuelta. Imagínese 'volando' a 350 km/h. Por lo visto, en el 94 se podrá lanzar "Nigel Mansell Indy Challenge".



En Mónaco GP II, de Sega, usted posee una visión de los adversarios que lo persiguen en la parte superior de la pantalla. En ese juego es necesario ser muy fuerte y acompañar todo movimiento con el retrovisor del auto.



Hay un setting mode (menú de opciones) en el que es posible modificar varios ítems en su auto. En el caso del aerofolio trasero opte por 'low', para sobrepasar los 350 km/h.





NIGEL MANSELL F-1										Infocom
8 Megas / 1 Jugador	Fases:16 / Carreras									Password
Gráfico	■	■	■	■	■	■	■	■		
Sonido	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Dificultad	■	■	■	■	■	■	■	■		
Factor diversión	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

SNES TOTAL

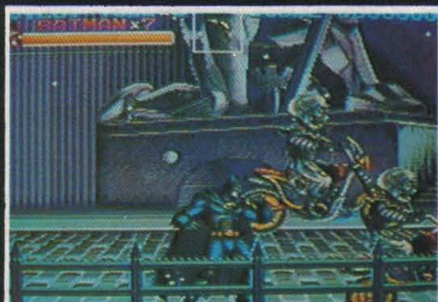
BAT[…] RET[…]

VIDEOJUEGOS lo conduce a la Ciudad Gótica sombría y repleta de acción, donde en cada esquina hay un peligro a su acecho.

1a. FASE

Ambush in Gotham City

El primer paso es probar todos los comandos para familiarizarse con ellos. Al atrapar a un enemigo, láncelo sobre otro.

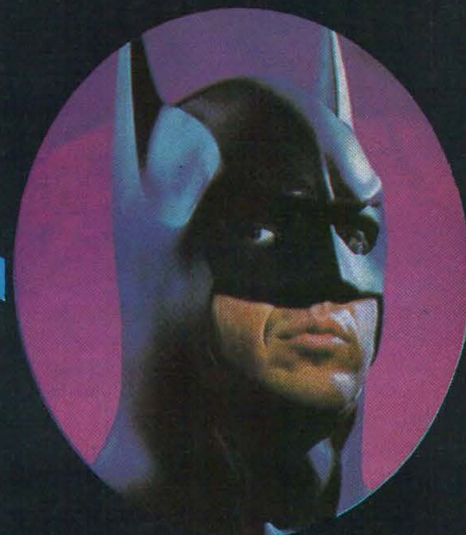




Al atrapar al rival, es posible lanzarlo contra la pared. Basta dirigirlo hacia arriba y darle un golpe.

PISTA
Para eliminar al motociclista, use el bat-rang (si está adelante), o un golpe con la capa (si está atrás). Mate primero a los enemigos con la antorcha y la bazuca. Ellos alcanzan largas distancias.

Permanezca en el lugar indicado por la foto, saltando y lanzando bat-rangs sin parar. Siga caminando y repita la operación mientras sea necesario.



La insinuante Gatúbela también desafía al caballero de las tinieblas

PISTA
Cuando el payaso gordo vaya a saltar sobre usted, golpéelo con dos bat-rangs o brinque sobre él.

1er. Jefe STUN GUN CLOWN



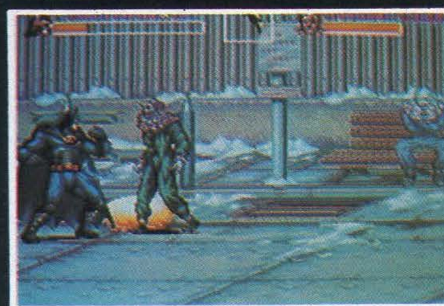


Comience lanzando bat-rangs. Espere a que se acerque. Cuando esté muy próximo, suelte las bombas y repita la operación hasta destruirlo.

2a. FASE

Battle in The Streets of Gotham

Esta fase se asemeja a la primera. Existen golpes hasta el último segundo.



PISTA
Para derribar todos los bolos y bombas de las manos de los payasos, use el bat-rang.

OTRA PISTA
Cuando el payaso gordo suba para lanzarse contra usted, prepárese para usar el ruedo de la capa. Ese golpe es invencible.





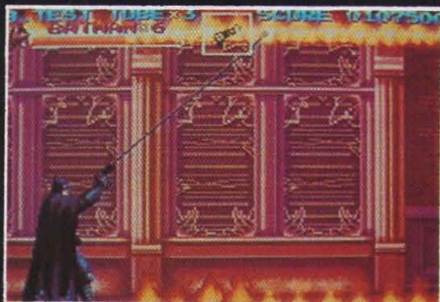
BATMAN



Tenga mucho cuidado con el indio. Sus hachas lanzan mucha energía. En la escalera rodante quédese parado y espere a que se acerquen los enemigos. Ahora, no lo dude: Atáquelos con bat-rangs.

PISTAS
Cuando el payaso gordo venga saltando en la escalera rodante, no se mueva. Permanezca ahí y él saltará sobre usted.

OTRA PISTA
Para acabar con los gordos después de la escalera rodante, basta darles con dos bat-rangs. Cuidado con las puertas del ascensor. Por ellas saldrán varios enemigos.



En la pantalla de fuego, esquive las llamas. Si utiliza el bat-gancho para saltar sobre la llama, será mejor. Preste atención al techo, pues podrá ser alcanzado por los destrozos del incendio que están cayendo.

Al ver a los enemigos con espadas, quédese a lado y lado de ellos, para luego lanzarlos lejos.



VIDEOPISTA
Defiéndase de los tiros de bazuca. Use la secuencia: salto, hacia abajo + golpe (sólo funciona si el tiro pega en el pecho de Batman).

2o. Jefe STRONG MAN





Quédese en el lugar indicado por la pantalla, golpeándolo hacia la izquierda. Avance sin esquivarlo mientras él retrocede. Recuerde: Sólo trate de agarrarlo si está junto a él. A la hora de las dificultades use algunas bombas.

Esté atento a las acciones peligrosas de la perversa Gatúbela.

3a. FASE

On The Prowl



Quédese agachado en medio del andamio y desvíe cuando una ventana se rompa (señal de que viene el gordo). Propínele dos golpes y continúe.



Al pasar por el segundo edificio, baje hasta encontrar la prueba de tubos (bombas).







PISTA
Permanezca agachado sobre el andamio en el rincón derecho disparando. Así, nada lo alcanzará.



...pero cuando ella comience a multiplicarse (carrera) suelte una bomba.

Subjefe CATWOMAN RETURNS



La mujer-gato no desiste y regresa al ataque. Para evitarla, huya siempre. Cuando trate de alcanzarlo por la espalda, atáquela con su capa y repita la operación hasta liquidarla.

3er. Jefe CATWOMAN



La forma más eficiente de acabar con la mujer-gato es con la capa...

4a. FASE The Penguin's Trap

En esta fase no hay mucho de especial, excepto por la acción que no se detiene un segundo. Trate de ser rápido.



Los efectos de luz y sombra son una verdadera obra de arte.

4o. Jefe THE PENGUIN



Desde el comienzo podrá alcanzarlo con 3 bat-rangs. Quédese en la esquina derecha de la pantalla, dando pequeños saltos y disparando. Cuando él esté saliendo de la imagen, no brinque: regresará por la izquierda. Es su oportunidad de alcanzarlo con los bat-rangs.

PISTA
Use la bomba solamente cuando el Pingüino esté en la pantalla. De lo contrario, no hará efecto.





A pesar de la ausencia de la famosa escena en que Gatúbela derriba al héroe, varias de las secuencias de la película están presentes en el juego.



BATMAN

5a. FASE

Batimóvil



Si usted está en la configuración D, digite Y y A alternadamente para disparar más rápido. Las motos que no disparan se desviarán. Permanezca en la mitad.

5o. Jefe CAMPAIGN V



Desvíe las motos que vienen hacia usted y ataque al jefe con los bati-discos sin parar. No se preocupe con los objetos que lanza. Ellos arrojan poca energía.

6a. FASE

Circus Train



Los enemigos serán mucho más difíciles de derrotar. Muchos de ellos están armados hasta los dientes.



Haga de surfista ferroviario. Salte o defiéndase de los soportes de la red eléctrica. Los payasos serán arrastrados.

6o. Jefe O. GRINDER





La mejor forma de destruirlo es venir por abajo, agarrarlo y lanzarlo lejos, repitiendo la operación. En caso de que pierda la secuencia, atáquelo con su capa o envíe una bomba.

7a. FASE

The Penguin's Lair



Láncele un bat-rang a cualquier enemigo. Aproveche para acabarlo con golpes, así él permanecerá paralizado.



PISTA
Cuando los misiles comiencen a caer, quédese en las esquinas inferiores de la pantalla y defiéndase.



VIDEOPISTA
Golpee el lugar indicado y conseguirá un test tube.



LA PRUEBA FINAL

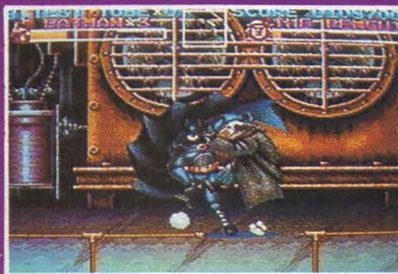
Duck V.





Quédese parado sobre la plataforma del pato, disparando. Usted logrará acabarlo máximo en 2 vidas.

The Penguin



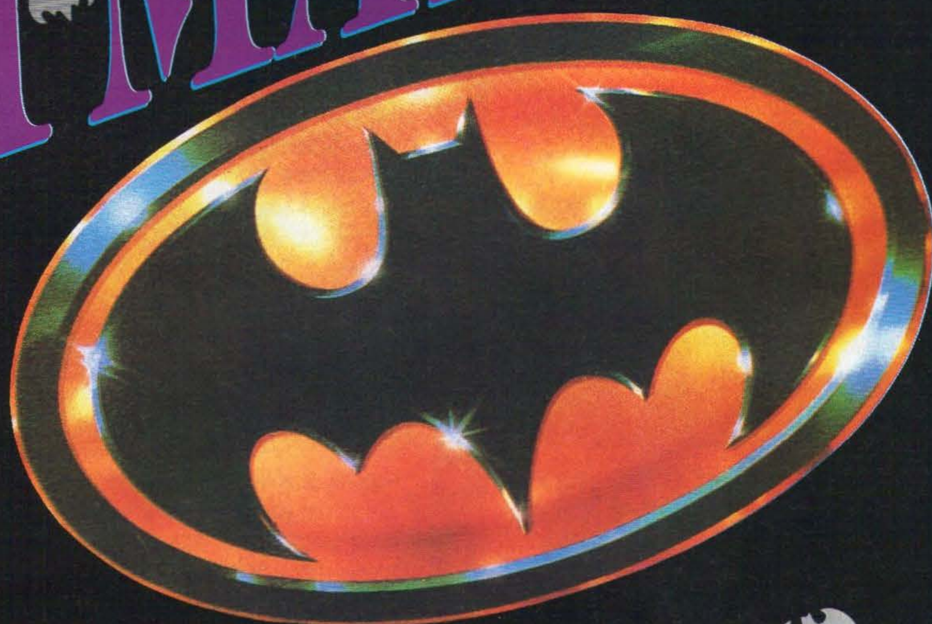


Utilice el mismo procedimiento de agarrarlo por un lado y lanzarlo sin parar. En caso de que él esté caído en el piso, evite... ir hacia arriba, pues puede ser mordido. Cuando él esté en el aire existen dos alternativas: soltar una bomba o usar la capa.



Intente diferentes niveles de dificultad para ver varios finales, y de esa forma convertirse, realmente, en el Caballero de las Tinieblas.

BATMAN



VIDEO SNES PISTAS

TINY TOON ADVENTURES

Juegue en los bonos rounds



ROULETTE
SQUASH
JUNCTION
MAZE
BINGO
SEESAW

Use este password para poder jugar en los bonos rounds de este juego.

SUPER VALIS

Juegue con Yuko



Para usar a Yuko (que tiene cabello azul en Valis 3) presione los botones L y R en la pantalla de presentación.



Sin soltarlos, comience. Usted jugará con Yuko, aunque antes sólo aparecía en la presentación.

SUPER V-BALL

Saques especiales



Engañe a sus adversarios con estos superasaques que los chicos de VIDEOJUEGOS descubrieron para usted. Estas pistas sólo funcionan con saques de Liga Mundial y pueden usarse una vez en cada set.



Thunder: Levante el balón con la direccional en la diagonal superior, hacia atrás. Al sacar, use la diagonal inferior, hacia atrás.



Ilusión: Levante el balón con la direccional en la diagonal superior, hacia delante. En el saque use diagonaí inferior, hacia delante.

HUMAN GRAND PRIX

Cambiando el grid

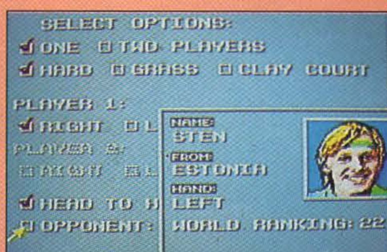
STARTING GRID
PP N.MANSELL 1'15"82
2 PLAYER 1 1'16"00
3 R.PATRESE 1'16"65
4 M.SCHUMACHER 1'17"67
5 G.BERGER 1'17"70
6 J.ALESI 1'18"97
7 M.BRUNDLE 1'19"32
8 I.CAPELLI 1'20"70
9 M.ALBORETO 1'21"17
10 A.SUZUKI 1'21"47
11 B.GACHOT 1'22"32
12 U.KATAYAMA 1'23"47
13 M.GUGELMIN 1'24"4
S.MODENA

En el 'Battle Mode' cuando el grid de partida aparezca, digite select + B y observará un nuevo grid. Use el truco hasta partir en la posición pole.

STARTING GRID
PP N.MANSELL 1'15"20
2 R.PATRESE 1'16"37
3 M.SCHUMACHER 1'17"52
4 J.ALESI 1'18"45
5 M.BRUNDLE 1'19"20
6 G.BERGER 1'19"75
7 PLAYER 1 1'20"00
8 I.CAPELLI 1'20"87
9 M.ALBORETO 1'21"55
10 A.SUZUKI 1'21"57
11 B.GACHOT 1'22"22
12 U.KATAYAMA 1'23"42
13 M.GUGELMIN 1'24"85
14 S.MODENA

SUPER TENNIS

El super jugador



Digite L (5 veces), X, R (7 veces) y X con el control 2, luego elija el tenista. Si el truco funciona, la música cambiará.

SUPER CONTRA

Sound Test

Para escuchar las notas de este clásico de Konami, use esta clave en la pantalla título: izquierda, abajo, diagonal inferior izquierda + X (shouryuken + X).

RANMA 1/2 CHAPTER 2

El equipo de VIDEOJUEGOS descubrió cuatro pistas absolutamente sensacionales de este divertido Kick and Punch. ¡Disfrútelas!



PISTA 1

Modo de edición



STAGE	HAPPOSAI
CHARACTER	SYANPOO
PLAYER	HUMAN
MOVE RATE	40
JUMP RATE	40
ATTACK RATE	40
DEFENCE RATE	40
SPECIAL RATE	25
CHARACTER	UKYOU
PLAYER	COMPUTER
MOVE RATE	40
JUMP RATE	40
ATTACK RATE	40
DEFENCE RATE	40
SPECIAL RATE	25

Para seleccionar la velocidad de ataque y defensa de todos los personajes. En la pantalla de selección de escenarios, mantenga los siguientes botones apretados: X, A y R.

Usando las pistas, podrá luchar con un nuevo personaje disponible en el juego. El maestro Genma Happosai, viejo y enano pero no indefenso.

PISTA 2

Juegue libremente



L y R + botón que cancela y escoja simultáneamente.



El código funciona en el modo versus (la segunda opción) permitiendo definir el luchador con el cual va a jugar.

PISTA 3

Elija los 12



Abajo, derecha, abajo, izquierda, arriba, X, select.



Podrá elegir los 12 personajes en lugar de los 8 que aparecen normalmente. El código funciona en el escenario mode (la primera opción).

PISTA 4

Mire los finales



Select, X, arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, en la pantalla de presentación.



Percibirá una nueva opción en la pantalla, con la cual es posible ver la introducción y el final de cada personaje del juego.



por Marcelo Kamikaze

Las secuencias continúan haciendo historia: Pop'n Twin Bee, The Legend of Holly Sword 2. Y hay novedades en CD-Rom (tipo precio menor).

NOVEDADES PARA SNES

Pop'n Twin Bee – Las naves más locas del planeta atacan ahora para 16 bits. Después de un largo descanso, nuestros héroes regresan con ganas de luchar en su cuarta aventura. Gráficos y sonidos muy pop.

The legend of Holly Sword 2 – La primera versión de este cartucho fue lanzada para Game Boy. La Square, que ya había lanzado **Mystic Quest** en los EE.UU., decidió desarrollar ese juego, continuando con el mismo estilo - RPG con mucha acción y pocas palabras. Playability es increíble. Detalle: el cartucho tiene 16 megas (cuatro veces más que **Mystic**). Los gráficos son incomparables, en cuanto a Role Playing games se refiere.

Art of fighting – ¿Qué sucede si tomamos un juego de 100 megas y lo convertimos a 16? Respuesta: Queda tan bueno como el original. ¿No lo cree? Vea **Art of Fighting** para SNES. Takara obtuvo un verdadero milagro: logró traer con fidelidad del Neo Geo ese éxito de kick and punch.

Accesorios
La Konami decidió tomar la línea de accesorios para SNES y lanzó el Hyper Beam, un joystick sin cable. La diferencia está en el receptor en formato de parabólica, que permite perfecta recepción a una distancia de hasta 6 metros.



Art of Fighting lanzado para SNES: milagro en la conversión de 100 megas para 16.



Éste es uno de los primeros accesorios lanzados por la Konami, el Hyper Beam.



Square (final fantasy) arrasa nuevamente con su nuevo RPG: The legend of Holly Sword 2.



Pop'n Twin Bee, un divertido juego de tiro para dos jugadores simultáneos.

NEO GEO CD ROM

La SNK quiere competir dentro del mercado del CD-ROM y promete lo suyo para finales del año. Aún no se sabe mucho sobre la novedad, pero se espera que la empresa divulgue y oficialice el lanzamiento cuando suministre todas las especificaciones técnicas del aparato. Hasta el momento obtuvimos la información de que la empresa que está desarrollando el CD-ROM es la Sony. Pero lo mejor de todo es la caída en los precios. Las previsiones señalan un valor cercano a US$80. ¿Ha pensado en un ARCADE de **Fatal Fury 2** (el cartucho está costando US$200) en su casa por esa bagatela? Sin contar que, con cartuchos a precios competitivos, finalmente la consola debe atraer la atención de las softhouses.
El Neo Geo, el cual ya es un videojuego fantástico por sí solo, ofrecerá posibilidades inimaginables cuando se acople a un CD-ROM. Una creación fantástica de grandes proporciones para los juegos de video.



El CD-ROM de Neo Geo será conectado al aparato a través del slot del cartucho.

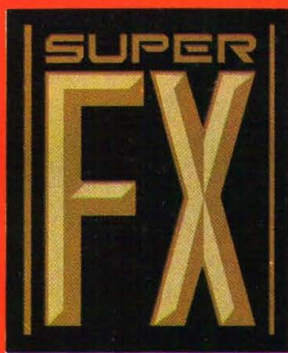
VIDEOMANÍA

VIDEOJUEGO MÁS BARATO



La Nintendo bajó el precio del Game Boy en los EE.UU. a US$59,90. Esa estrategia para aumentar ventas, es señal de que la empresa no debe abandonar su portátil tan pronto.

NUEVOS JUEGOS CON EL CHIP SFX



Con el estruendoso éxito de Star Fox, la Nintendo se vio obligada a invertir fuertemente en otros juegos con el Chip SFX (gráficos poligonales). El segundo en usar el SFX será Super Héroe Racing, un videojuego de carreras para 2 jugadores, similar a F-Zero.

FUJITSU ENTRA AL MERCADO DE JUEGOS



La Fujitsu, fabricante de los computadores FM Towns, invade el mercado del videojuego con el aparato Silver-Stone. La consola es de 32 bits y ya viene con un CD-ROM. En realidad, este aparato es un accesorio para ser acoplado en el FM Towns, pero puede usarse por separado. Falta saber si las softhouses (fabricantes de juegos) darán soporte en cartuchos.

NUEVOS JUEGOS PARA LA NINTENDO

Algunos juegos en versión SNES están siendo lanzados al universo del videojuego. He aquí algunos: Alien versus Predator, inspirado en las tiras cómicas de la Dark Horse Comics; Battle Cash, un nuevo cartucho para dirigir a Super Scop; Wing Comander, directamente de las pantallas del PC (computadores personales) al SNES, con varias misiones para el espacio sideral. Y el más esperado, Bubsy, las aventuras de un gato travieso, el cual todavía está en fase de desarrollo por parte de los ingenieros de la Accolade. El programa tiene, créanlo o no, más de 50 mil líneas de programación.

STREET II EN EL CINE

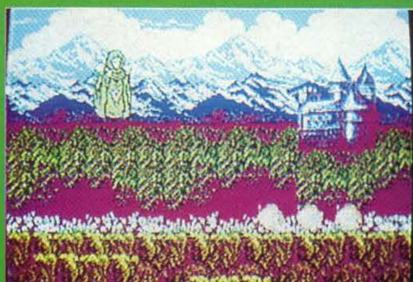


Confirmado. Los rumores son ciertos. Los japoneses están rodando la película Street Fighter II. De acuerdo con la Capcom, se están realizando negociaciones para distribuirla en los Estados Unidos. La televisión y los cines serán los beneficiados con esta gran producción. Lo único que se nos olvidó averiguar fue quién haría el papel de Blanka.





Juego japonés, al estilo de **Adventure Island 2.** Aventura donde podrá escoger entre 4 personajes: gato, ratón, guerrero o dragón, cada cual con sus características propias. Sólo después de terminadas las cuatro misiones, tendrá la oportunidad de elegir con quién prefiere jugar. El objetivo final es llegar a la Montaña Maldita y matar al terrible hechicero que amenaza el bosque.





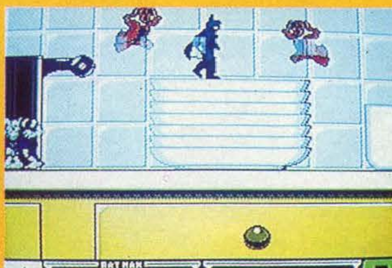
LICKLE		
1 Mega	Fases:8	Continue
1 Jugador	Aventura	
Gráfico		
Sonido		
Dificultad		
Factor diversión		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

FLASH X BATMAN

La ausencia de buenos lanzamientos para NES en los últimos tiempos, lleva a la gente de la piratería a aplicar trucos sucios, con el relanzamiento de antiguos éxitos con personajes nuevos, como si fueran inéditos. **Flash x Batman** no pasa de una modificación de **The Monster of my Pocket**, de la Konami. A pesar de los cambios introducidos, el juego sigue divirtiendo. Aún así, no deja de ser extraño ver a su héroe predilecto reducido a míseros 15 cm de altura, luchando contra una infinidad de extrañas criaturas.







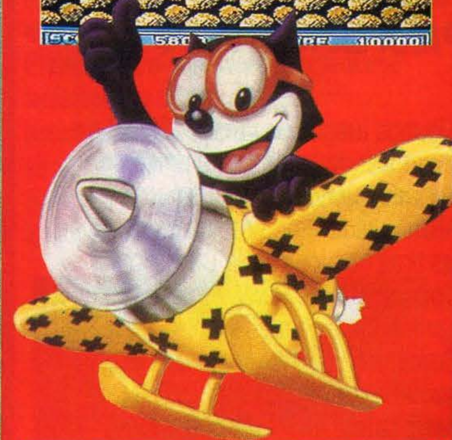
FLASH X BATMAN	Konami (u original)	
2 Megas	Fases:7	Continue
1 Jugador	Acción	
Gráfico		
Sonido		
Dificultad		
Factor diversión		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	



Regreso a los buenos tiempos del NES. Al estilo **Mario I**, un juego de aventura con muchos ítems y pasadizos secretos. El malvado profesor atrapó a Kitty como rehén y exige a Félix su bolsita mágica como pago del rescate. Aquí deberá atravesar 12 fases de trampas y enemigos peligrosísimos. Para acabar con los bandidos, use su bolsita mágica transformándola en varios ítems, que le ayudarán en su misión.







FELIX THE CAT	Hudson Soft
2 Megas	Fases:12
1 Jugador	Aventura/Acción
Gráfico	
Sonido	
Dificultad	
Factor diversión	
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VIDEO NES PISTAS

TOTAL RECALL

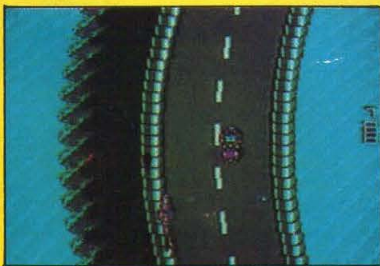
Gane una vida



Hay una forma fácil de ganar una vida larga al comienzo del juego. En la pantalla, espere todos los créditos que aparecen al final de la película. Eso no lo esperaba. ¿Verdad?

SUPER SPY HUNTER

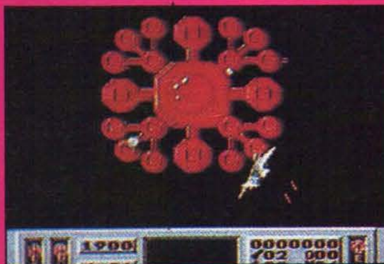
Más o menos vidas



En la pantalla título, mantenga presionados los botones A, B y Select y oprima start. Una pantalla con números grandes (de 1 a 12) aparecerá. Ellos empezarán a rodar. Espere que paren o presione A. El número que caiga indicará la cantidad de autos disponibles en reserva.

CAPTAIN SKYHAWK

Avance fases



Para avanzar fases durante el juego presione los botones A y B, con la direccional hacia arriba, todo en el control 2. Este truco no funciona en el último nivel.

CASTLEVANIA III

10 vidas



Desde el comienzo del juego no tendrá que digitar su nombre, sino escribir HELP ME. Este truco lo hará comenzar con 10 vidas.

JOURNEY TO SILIUS

Más continues



Hay una forma de aumentar los continues y escuchar la música del juego. Durante la pantalla de presentación, presione el botón B 33 veces y, en seguida, digite Start.

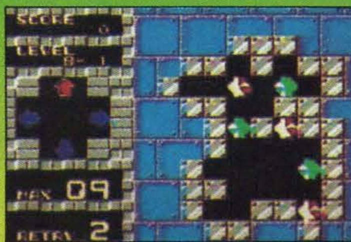
THUNDERBIRDS

Pantalla de opciones



Mientras el juego esté en demostración, presione la direccional hacia la diagonal superior derecha y dé reset al juego. Mientras la pantalla regresa, presione A, B y Select simultáneamente.

PUZZNIC



Passwords

FASE 2-1: 5C5B
FASE 3-1: FICW
FASE 4-1: FMW3
FASE 5-1: LCBB
FASE 6-1: TI3W
FASE 7-1: TML3
FASE 8-1: WC7B



Uno de los cambios gráficos introducidos en la nueva versión, son los nuevos trajes de los personajes.

Ahora, con la entrada en escena de los nuevos golpes, los combates se volvieron más equilibrados. El luchador Zangief, por ejemplo, es competitivo en la actual versión. Sagat ganó velocidad en los golpes. 'Tiger Uppercut' está super eficaz.



STREET FIGHTER II



Capcom no perdona: golpea piratas con Shouryuken mortal al lanzar una nueva y espectacular versión.

Los streetmaníacos estuvieron bastante tiempo a la espera de este superlanzamiento. Ninguno quería jugar más en aquellas máquinas piratas. **Street Fighter II Turbo Hyper Fighting** es lo que todos estaban anhelando. El juego en sí no sufrió grandes cambios. Pero los gráficos tuvieron alteración de colores. El programa rueda 50% más rápido, pero hay quien dice que sería posible tener más velocidad. El primer contacto con el juego puede ser muy extraño. Sólo para tener una idea, Blanka arroja esferitas giratorias hacia arriba y adelante, lo que molesta a los jugadores que acostumbran a pedir ayuda. Ryu y Ken casi no variaron, pero ahora ellos son capaces de ejecutar la giratoria durante el salto y controlar su dirección. Chun-Li está más linda con su traje nuevo. Kamikaze está enloquecido.



No hubo novedades en el equipo de 12 luchadores más popular del planeta y quizás de todo el sistema solar. Tampoco hay escenarios nuevos.

Street Fighter II

Su traje parece una armadura metálica. En cuanto a los golpes, la gatica ganó una bola de fuego igual a la de Ryu, pero se volvió muy vulnerable al hacer uso de la magia. Dhalsim es otro personaje a quien le incorporaron nuevas habilidades. Ahora se puede teletransportar, es decir, desaparecer de un determinado punto de la pantalla y volver a aparecer en otro. Honda no podía ser olvidado por los chicos de Capcom; le dieron de regalo un vuelo extraordinario en ángulo de 45 grados, perfecto para los jugadores que acostumbran saltar mucho. Todo un lujo. Zangief no tiene golpes novedosos pero en esta versión Spin Punch es totalmente invulnerable.





Confieso que me estaba cansando un poco jugar Street Fighter II, principalmente porque no he encontrado un competidor de mi altura. Pero cuando estuve frente de esta versión, tuve la misma sensación de cuando puse mis manos en ARCADE por primera vez. Lo máximo. La mitad de mi salario se convirtió en fichas. Visualmente no hubo muchos cambios, excepto el traje de los chicos, los cuales adquirieron colores diferentes, más vistosos. Ahora, los nuevos golpes dan más vida al juego. Sólo Capcom podía transformar el mejor Kick and Punch en un videojuego aún más fenomenal. Esto sí es ARCADE, lo demás es imitación barata. BB

NUEVOS GOLPES

Chun-Li - Bola de Fuego
Vaya hacia atrás y ejecute un semicírculo, terminando el movimiento con la direccional hacia delante y oprima cualquier botón de golpes (idéntico al Yoga Flame).

Blanka - Bolitas hacia arriba
Basta cargar hacia abajo por dos segundos, ir hacia arriba y presionar algún botón de patadas (idéntico al cuchillo de Guile).

Honda - Vuelo máximo 45 grados
Inicie cargando hacia abajo por dos segundos, vaya hacia arriba y presione cualquier botón de patada (idéntico al cuchillo de Guile).







Street Fighter II Loco para SNES

Parece increíble, pero la industria de cartuchos logró meterse hasta con **Street Fighter II** versión SNES. Las alteraciones en el juego tienen mucho parecido con **SF II** 'Loco' de ARCADE. Sin embargo, cada cartucho es reprogramado con cosas diferentes. En las anteriores formas probadas por nuestro equipo, los golpes apenas tenían energía. Es curioso, pero proporciona poca diversión. Hay personas vendiendo este juego como **Street Fighter II Turbo.** ¡Tenga cuidado!



El juego cuenta con una serie de aberraciones. La mayoría de los golpes especiales puede accionarse durante el salto. ¡Increíble!



La reprogramación provoca varios efectos colaterales, como el cambio indeseable en el color de los personajes.

Guile sólo ganó velocidad. ¿Necesita más? Balrog recibió de premio un supergolpe capaz de quitarle la mitad de la energía a su oponente (basta cargar el botón de golpe durante la cuenta hasta 10). Bison quedó un poco más débil y su secuencia de golpes no quita tanta energía como antes, equilibrándose así más con los otros luchadores.
No tuvo ningún cambio el sonido, mantiene su calidad. **Street Fighter II** pasa por su tercer cambio, quizás el último. A los Streetmaníacos les queda por esperar una verdadera continuación. Mientras llega, diviértanse con este nuevo desafío de Capcom.

STREET FIGHTER TURBO										Capcom
Arcade / 1 ó 2 Jugadores	Fases: 12 / Lucha					Continue				
Gráfico	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sonido	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Dificultad	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Factor diversión	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

STREET FIGHTER III - 8 BITS



UNA VIDEOPISTA PARA QUE SALTE DE NIVEL

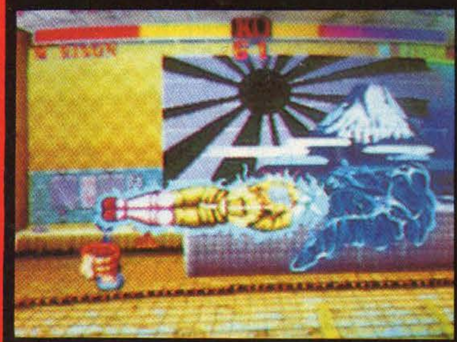
Destruya el computador



Para poder extraer la energía del computador sin hacer mucha fuerza. Basta digitar, en el control 1, AB + direccional hacia arriba y AB + direccional hacia abajo en la pantalla intermedia entre una lucha y otra. Durante el juego, la pista sólo se accionará en el momento en que presione nuevamente los botones A y B. Así, verá desaparecer la energía del enemigo.







STREET FIGHTER II



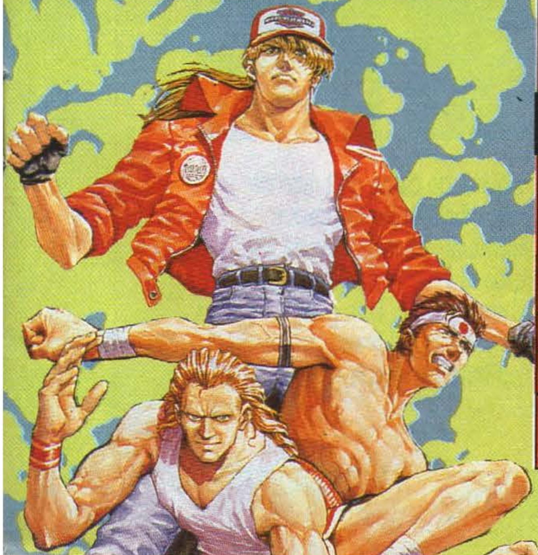
LA LUCHA CONTINÚA

ARCADE ESPECIAL

FATAL FURY 2

En VIDEOJUEGOS lo prometido es deuda: Todos los golpes posibles para derrotar a su oponente.





GOLPES ESPECIALES

TERRY BOGARD	↓↙←	+ golpe - Burn Knuckle (golpe de fuego)
	↓↑	+ golpe Rising Tuckle (tornillo) (*)
	↓↙←↖	+ patada - Crack Shoot (patada mortal)
	↓↘→	+ golpe - Power Wave (ola de fuego)
	→	+ C (de cerca) - Buster Throw (jugada)
ANDY BOGARD	↙→	+ golpe - Zangekiken (codazo sónico) (*)
	↓↘→	+ golpe - Shoryudan (veleta)
	↙↗	+ patada - Kuhadan (voladora mortal) (*)
	↓↙←	+ golpe - Hishoken (rayo)
	↓↙←	+ C (cerca) - Ossaekomi (lanzamiento)
JOE HIGASHI	↙↗	+ patada - Trash Kick (patada) (*)
		Golpe rápido - Bakuretsuken (golpe múltiple)
	↓↘→↗	+ patada - Tiger Kick (patada de tigre)
	←↙↓↘→	+ golpe - Hurricane Upper (Huracán)
	→	+ C (de cerca) - Leg Throw (jugada)
	→	+ D (de cerca) - Face Kick (rodillazos seguidos)
MAI SHIRANUI	↓↙←	+ golpe - Ryuembu (baile del fuego)
	↓↘→	+ golpe Katchosen (abanico)
	←↙↓↘→	+ patada - Rissatsu Nintcho (aguijón)
	↓↑	+ C Mussassabi No Mai (golpe Phoenix) (Sólo en esta fase) (*)
JUBEI YAMADA	← →	+ patada Dash Nihonzeoi (lanzamiento relámpago) (*)
	↓↑	+ golpe (cerca) - Ooizuna Otoshi (entierro del trueno) (*)
	← →	+ golpe Sembei Shuriken (bofetada) (*)
BIG BEAR (EX RAIDEN)	↙→	+ golpe - Giant Bomb (arrastre) (*)
	Sin efecto	D(cargar 10 seg.) - Super Dropkick (super voladora)
	→	+C (cerca) - Power Bomb (enterrada)
	↘	+C (cerca) Rulliat Drop (guillotina)
	→	+D (cerca) Neck Hang (corbata)
CHENG SHIZAN	↓↘→	+ golpe - Kirairrou (poder)
	↓↑	+ golpe - Oodaikobarautchi (al estómago) (*)
	← →	+ patada Ragangeki (esfera) (*)
KIM KAPHWAN	↓↑	+ patada Riryugiri (cuchillo) (*)
	↓↙←	+ patada - Rangetsugiri (Van Damme)
	↓	+ patada - (Durante el salto sobre el oponente) Rishoukyoku (patada de águila)

(*) Indica que debe cargar 2 segundos en el punto inicial, es decir, en el primer hongo.

Botones	Comandos
A	Golpe débil
B	Patada débil
C	Golpe fuerte
D	Patada fuerte
A +B	Cambia de plano de ataque (buena para huir. Un recurso)
C + B	Da un golpe que envía a su enemigo al otro plano



OBS: Los golpes especiales son válidos sólo cuando su adversario esté a su derecha. De lo contrario, invierta el sentido.



Don Marshall, un policía de la división táctica de Chicago, tiene la difícil misión de eliminar el narcotráfico de la ciudad. Debe reunir pistas para llegar al jefe de la organización. Al comienzo, el héroe posee 5 energías y una 38. Luego, puede adquirir más armas: Magnum (6 tiros de alta penetración); Automatic (12 tiros de bajo impacto) y Grenade launcher (alto poder de destrucción), entre otras.
El juego comienza en el instante en que un banco es asaltado por traficantes y mantienen rehenes. No alcance a los cajeros para no perder energía. Cuando el héroe es herido, pierde el arma que está usando. Y atención: en la escena de los autos, dispare primero al tanque de gasolina y luego al neumático. Esto también funciona con el jefe de la fase.

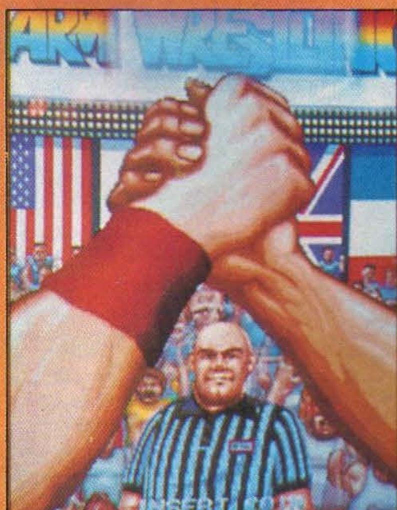






LETHAL ENFORCERS		Konami
Arcade	Fases:7	Continue
2 Jugadores	Tiro	Pistola
Grálico	9	
Sonido	8	
Dilicullad	9	
Factor diversión	8	

ARM CHAMPS











ARM CHAMPS II		Jaleco
Arcade	Fases:10	
1 Jugador	Deporte	
Grálico	9	
Sonido	8	
Dilicullad	8	
Faclor diversión	9	

Máquina de caída de brazo de gran éxito entre los chicos de musculatura. Elija la potencia de su adversario y luche hasta perder (o terminar el juego). Una pista: sostenga el dedo del brazo mecánico para conseguir más fuerza.

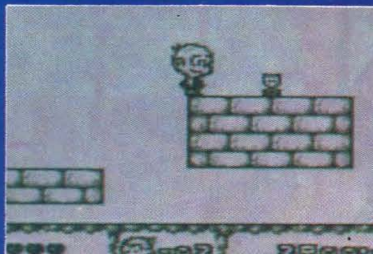
G. BOY LANZAMIENTO

TOP RANK TENNIS



La línea de los portátiles se está diversificando cada vez más. En esta ocasión la Nintendo coloca su mejor carta en el tennis. Lo mejor de este juego es que podrá 'linkar' hasta cuatro Game Boy y hacer dos duplas entre amigos. En una perspectiva frontal (visto desde atrás de sus jugadores) Top Rank transmite todas las emociones de esta modalidad deportiva.

BONK'S ADVENTURES





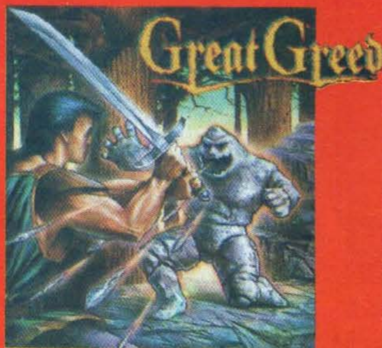
El cabezón de Hudson llega a Game Boy. Bonk es un personaje muy conocido de las consolas PC Engine. En una comparación con el Nintendo, sería equivalente a Mario Bros. Muchos ítems y 'power ups' para tomar durante la jornada. Hay varias clases de flores Bani-banas (power-ups), corazones (vidas) y frutas (puntos). El jamón lo convierte en Super Bonk. En esta versión hay un jamón escondido que es un verdadero misterio. Para descubrirlo debe llegar allá. ¿Qué tal si lo intenta?

OUT BURST



La Konami se adhirió a la onda del kick and punch de Street Fighter II y lanzó el suyo al mercado, sólo que para Game Boy. Para variar, son muchos personajes con un final diferente para cada uno de ellos. El modo de un jugador se subdivide en historia, torneo y entrenamiento. Es posible luchar contra un adversario en un modo Versus utilizando el cabo link. Juego de 2 megas de memoria, con un estilo inédito en Game Boy. Atención al tamaño de los caracteres, pues hace que Game Boy parezca más grande. Este juego es una muestra de que en el mercado del videojuego no se olvida a G. Boy.

GREAT GREED



Su misión consiste en detener a un hechicero y acabar con sus planes de contaminar todo el planeta. Usted es un valiente guerrero (Sierra Sam) y está encargado de salvar el reino de Greene. Tendrá batallas sangrientas con monstruos en un sistema único de lucha interactiva. La cinta logra reunir mucha acción con un RPG de alto nivel. Son muchas fases alucinantes.

SUMO FIGHTER

Una verdadera montaña humana, alimentada con mucho arroz, se acerca para masacrar todo lo que esté a su paso. Aquí será necesario encontrar los templos secretos y enfrentar muchos desafíos en las luchas. Todo esto en la pantalla pequeña de GB. Un juego con 1 Mega de memoria, para 1 jugador, 15 situaciones y 3 niveles de dificultad.

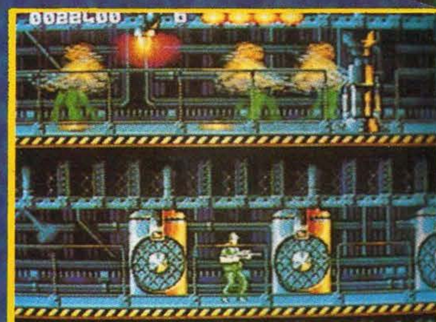


ESALIÓ EN ESTADOS UNIDOS

THE TERMINATOR



Los Ángeles 2029. Un holocausto nuclear provocado por una rebelión de máquinas que amenaza la raza humana de una posible extinción. Un humano, John Connor, lidera a sus compañeros en una revuelta contra los monstruos mecánicos. Para combatir el motín, las máquinas envían al año de 1984 el modelo 101 Cyberdine System – es decir, el Exterminador con la misión de destruir a Sarah Connor antes de que nazca su hijo John. Un guerrillero del futuro, Kyle Reese, tiene como objetivo regresar junto con la máquina para encontrar a Sarah antes que el Exterminador e impedir que realice su nefasto cometido. ¿Quién no vio esta super película, uno de los mayores éxitos de taquilla del cine? ¡Valió la pena esperar! The Terminator es lanzado para Mega Drive, en un cartucho tan emocionante como la película original. El juego tiene cuatro niveles de dificultad, del fácil al más difícil, y usted sólo tiene...



una vida, sin continues ni passwords.
Para defender a los humanos y a sí mismo, Reese cuenta con diversos tipos de armas. En el futuro él dispone de granadas, bombas y ametralladora, pero en el presente sólo de una cartuchera calibre 12. Cada fase sigue la secuencia de la película original.



THE TERMINATOR		
Mega drive		Virgin
1 Jugador	Fases:4	
	Acción	8 Megas
Gráfico		
Sonido		
Dificultad		
Factor diversión		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

En la primera fase, Kyle tiene que llegar al QG para destruir la máquina del tiempo.
Reese vuelve a Los Ángeles en 1984 y parte en busca de Sarah Connor.
En tres diferentes fases, él es perseguido por la policía, es blanco de bombas de SWAT y del helicóptero, que lo atacan en lo alto de las torres de Los Ángeles. En la tercera fase los policías rodean a Reese en las calles. El Exterminador está al acecho. El punto culminante de la batalla sucede en la cuarta fase, cuando Reese destruye al Exterminador en una inmensa caldera – por lo menos lo intenta. Lo demás es otra historia... o mejor, otro juego.





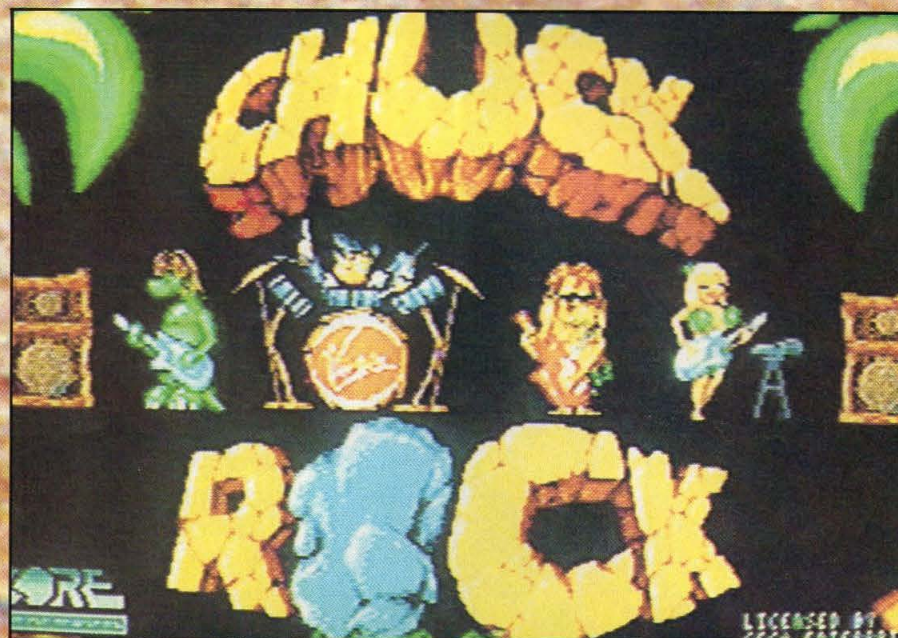








¡No se asuste! Muy probablemente es un pariente suyo.



Hace mucho tiempo existía un hombre primitivo llamado Chuck Rock. Él nunca fue el mismo desde que su poderoso rival amoroso, el demoníaco Gary Gritter, raptó a su hermosa mujer, Ofelia. Todo pasó cuando Chuck estaba cómodamente instalado en su silla de piedra, con los ojos pegados a la TV tomando su bebida favorita –cerveza de raíz–. Parecía un día cualquiera en la vida de él. Hasta el pájaro que servía de antena para la T.V. estaba dormido. Ofelia se ocupaba de sus tareas domésticas diarias y cargaba una montaña de ropa para lavar. Sin que ella lo supiera, el día estaba listo para cambiar. El perverso Gary Gritter golpea a Ofelia en la cabeza y se la lleva. Chuck encuentra en la lavandería sólo el montón de ropa sucia. Dejando la comodidad de su silla, decide investigar.

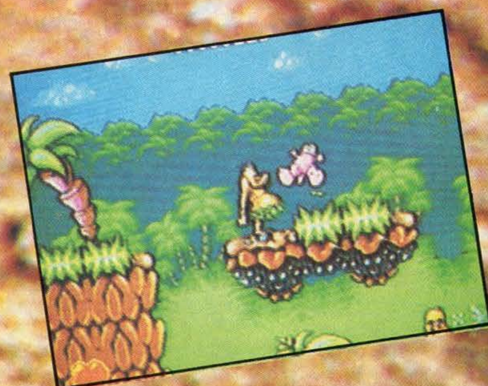






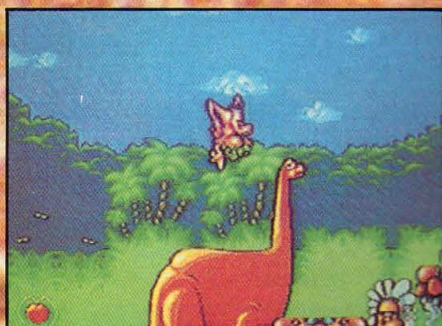








Desde ahí, sobran pedradas y golpes en la barriga en varias fases cómicas. Más de 500 pantallas excitantes, en las cuales usted ayudará a Chuck a rescatar a su amada Ofelia de las garras del villano.





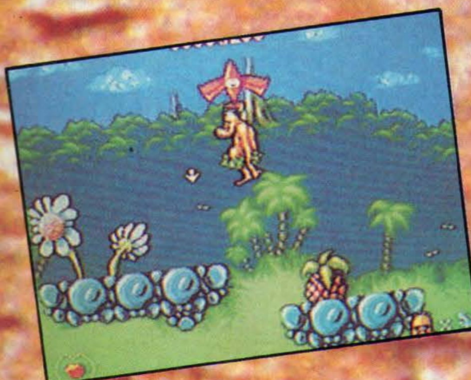
El mejor camino para Chuck es utilizar la vieja y contundente fuerza bruta contra manadas de criaturas de la edad de piedra:



dinosaurios, tiranosaurios, huevos y hasta algunas piedras amenazadoras. Su desafío es inmenso. Tiene que hacer milagros, usando la pequeña materia gris característica de los representantes de Cro-Magnon. Tomar la decisión correcta sobre el camino a seguir o el mejor golpe, significa un terrible









CHUCK ROCK — Virgin

Mega drive — Fases:5 — 4 Megas

1 Jugador — Acción

Gráfico

Sonido

Dificultad

Factor diversión

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

rompecabezas para nuestro héroe prehistórico. Él debe tejer su camino a través de cinco fases desafiantes que incluyen: una





caverna aterradora, una fase de hielo, un arriesgado mundo de agua, una selva con los peores peligros y hasta un cementerio de dinosaurios.

SUPERTÁCTICAS

LAS PISTAS MÁS PODEROSAS DEL EQUIPO VIDEOJUEGOS

MASTER SYSTEM

Running Battle

MATE A SAMRAI MAN



Esquive los tornillos y cuando él se detenga, acérquese. Cuidado con la espada y los rayos. Atáquelo. Repita la acción hasta matarlo. Si tiene práctica, use la super patada; llévelo al paredón y engárcelo.

Running Battle

HABLE CON LA HERMANA DE BRODY



En la segunda pantalla, preste atención a la segunda subfase. Acierte al interruptor que queda cerca de la puerta antes de entrar por ella. Usted hablará con la hermana de Brody antes de luchar con Mr Miracle.

Sagaia

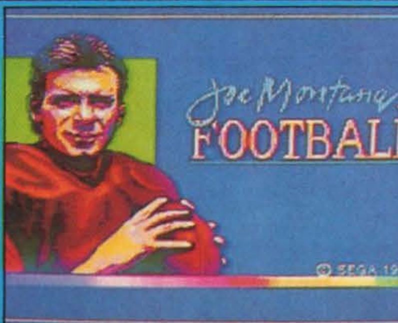
MATE AL PEZ BOMBILLA



Use Tiat Young. Concentre su disparo en el tentáculo superior hasta destruirlo. Ahora es el turno de la bomba debajo de él. Muévase para arriba y hágase junto a su punto débil. Dispare cuando él abra la boca. Desvíe los disparos o quédese debajo de él y use el láser vertical.

Joe Montana Football

TÁCTICA



Observe al adversario antes de elegir su táctica. En un intento de patada para gol, trate de tomar al lanzador lo más rápido posible. Use una formación que favorezca esto.

Lord of Sword

ENCUENTRE EL BOSQUE DE NAMO



De Harfoot, avance dos subfases a la derecha. Suba las escaleras de Amon y vaya 3 subfases a la izquierda. De Pharagon camine 2 subfases a la izquierda, y encuentre el Bosque de Namo.

Zillion

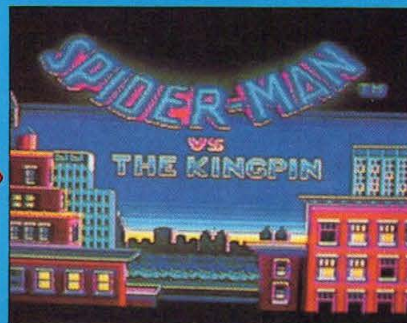
ATAJO PARA UN NIVEL INFERIOR



Siga estos salones: A7 B7 C7, C6, C5, C4, C2, C1 D1 D2, D3, D4, D5, D6, D7, E7, E6, E5, E4, F4.

Spiderman

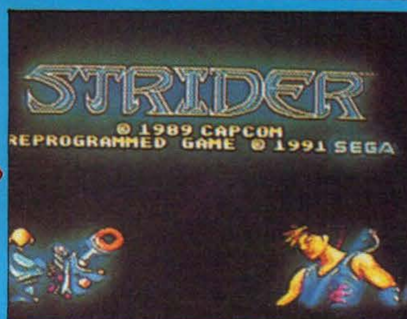
TRANSFORMACIÓN



Para que el Hombre Araña quede con traje negro, coloque el modo de dificultad 'nightmare' Después de matar al lagarto, caiga en la última trampa. Tome la llave y baje al fondo del pozo. Ubíquese en la escalera y salte hacia abajo. Al brincar hacia arriba estará con el traje negro.

Strider

MATE EL PRIMER JEFE



Vaya al rincón izquierdo de la pantalla lo que más pueda. Al llegar allá, dé un giro a la derecha, sin caminar. Cuando el monstruo se acerque, propínele un golpe con su espada. Él lo intentará de nuevo. Repita la acción hasta matarlo. Si hace todo bien, no perderá ninguna energía.

Strider

MATE AL GORILA



Aproxímese a él y agáchese. Él intentará golpearlo sin conseguirlo. Luego levántese y déle dos veces rápido con su espada. Arrodíllese de nuevo y repita la operación cuando él se detenga. Para matarlo rápidamente, corra en su dirección y péguele con su espada.

¡No se desesperel Algunas pistas son incómodas y se demoran en entrar...

Phantasy Star

PARA ENCONTRAR EL PRISMA



Vaya a Dezoris. Use el Ice Digger en la pared, como lo indica la foto. Cave hasta encontrar una caverna: en ella está el prisma.

Phantasy Star

PARA ENFRENTAR AL DR. MAD II



Si desea enfrentarlo una segunda vez, diríjase a la caverna que une los fondos de la prisión a Baya Malay. No se dirija a la salida sino al otro lado. Dr. Mad estará esperándolo para una revancha.

Phantasy Star

MATE A SACCUBUS



En la lucha contra él, a pesar de que esté soñando, vale la pena matarlo. Aparentemente nada sucede si pierde. Pero recuerde: todos los ítems usados en la batalla se perderán.

Phantasy Star

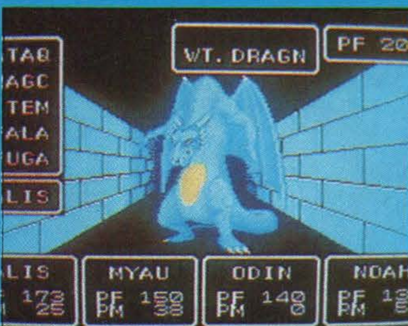
PARA AGILIZAR EL JUEGO



Sepa gastar su dinero y evitar horas de combate con los monstruos. La espada de hierro no vale la pena, además de costar caro al comienzo del juego. La lámpara mágica tiene valor sólo en Dezoris y en algunas áreas de Motavia.

Phantasy Star

GANE EXPERIENCIA

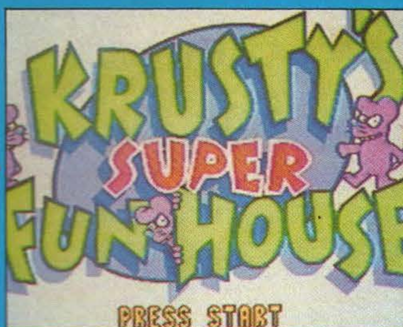


Un buen lugar para ganar experiencia y también altura, es la caverna del Dragón Blanco (Dezoris). Allí hay encrucijadas desde el comienzo y sus habitantes son Wh. Dragons. ¡Cuidado! Son peligrosos, mátelos.

Si una pista no funciona en la primera vez, intente de nuevo.

Krusty's Fun House

PASSWORDS



Fase 2 - WHOAMAMA
Fase 3 - SLANDERS
Fase 4 - BROCKMAN
Fase 5 - SIDESHOW

Dino land

SELECCIÓN DE FASE



Para avanzar fases en este juego es sencillo. Basta pausar el juego, digitar hacia arriba, hacia abajo y hacia abajo 6 veces. Continúe el juego y oprima el botón B simultáneamente. Ahora, para avanzar fases, presione el botón A.

Marvel Land

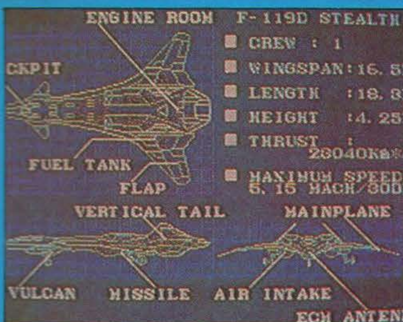
SELECCIÓN



Para seleccionar las fases del modo normal, entre en la pantalla de Passwords y digite ARDE. Si desea seleccionar fases en el modo Digest entre en la pantalla de passwords y digite GIL AND KI.

Air Diver

MODO SECRETO



Durante el juego camine hacia una pantalla donde no existan enemigos; sostenga Start y digite: A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B. Suelte Start. De acuerdo con el botón del joystick que sostenga hasta el inicio de la fase, tendrá una sorpresa.

Centurión

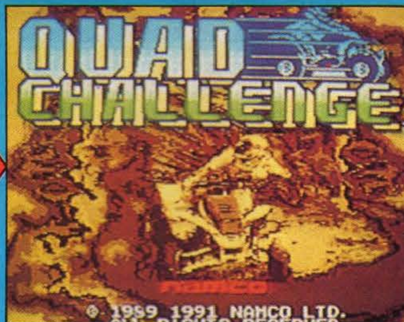
PASSWORD



Entre con el código de salvar el juego que está en la parte de abajo de la pantallla, para tener control sobre las ciudades antiguas y algunos barcos. Código: BN4Q AUIV W6!Q ZCA5 555S 731J

Quad Challenge

PASSWORDS



EASY

2o. - ECGT	10o. - 8SWG
3o. - M4SR	11o. - HGLY
4o. - DTXG	12o. - Q44E
5o. - 9F2J	14o. - TVGV
6o. - 13RB	15o. - SNDN
7o. - PNF5	16o. - B16A
8o. - CR11	
9o. - 5JE8	

Kid Chameleon

ÚLTIMA FASE



Para ir derecho a la última fase, vaya al Blue Lake Woods II, y salte sobre el último bloque de sorpresa de la pantalla, localizado a la extrema derecha de la misma. Ahora basta direccionar: abajo derecha con los botones Special y de salto manteniéndolos presionados.

Forgotten Worlds

VIDAS INFINITAS



Esta pista es perfecta para ser utilizada cuando su energía esté baja. Basta dejar el control 1 y seguir el juego con el control 2. De esta forma, continuará el juego con el mismo número de vidas del comienzo de la partida.

Galares

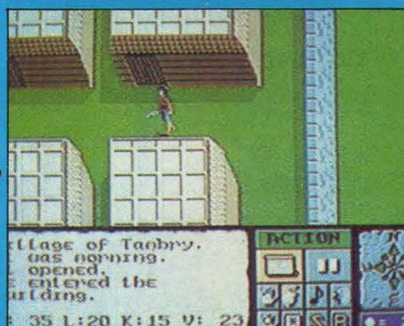
INVENCIBILIDAD



Para volverse inmune en este juego es muy fácil: basta pausar el juego y presionar los botones A y C. Camine hacia la derecha y quite la pausa. ¡Listo! Ahora no creo que salga de ahí diciendo que el juego es muy difícil de terminar.

Faery Tale Adventures

FIN DEL JUEGO



Aquí hay una pista que le ayudará a ver el final de este juego. Digite 7R2KUL6RSZXSK6NHGSDCB72066 3RI2HO785P. ¡No fallará!

Las pistas de los juegos son como las flores: muy delicadas... El Jefe.

Ninja Galden

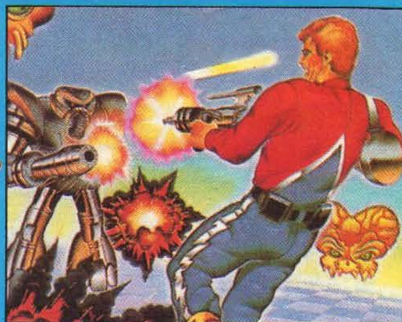
INVENCIBILIDAD



Con este password tendrá invencibilidad durante todo el juego. Para esto, basta entrar en la pantalla de passwords con la palabra 'NODIE' Al regresar al juego, no perderá energía.

Space Harrier

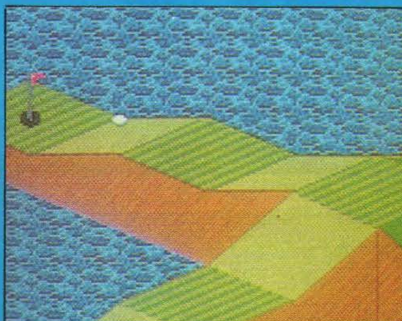
ELIJA EL MODO



Con su Game Gear apagado, digite el botón 1 y Start al mismo tiempo. Ahora, prenda su Game Gear y espere a que aparezca el logotipo de la SEGA. Oprima de nuevo el botón Start junto con el botón 1, para la dificultad 'hard' y Start botón 2, para la dificultad 'easy'

Minigolf

PASSWORD



Beginer:
04 – L K D K K
07 – K K G K N
10 – B K D K K
13 – Q A V A R
16 – U A Z A Q

Phantasy Zone

PARA MATAR AL TERCER JEFE



Dispárele varias veces en las cejas, en los ojos, nariz y boca. Aparecerá una pequeña cara en el centro del cuerpo del enemigo; descárguele toda la munición y protéjase.

Phantasy Zone

PARA MATAR AL CUARTO JEFE



Huya del monstruo y dispare a las burbujas que éste suelta, teniendo cuidado con el chorro mortal que es lanzado cuando destruya la última burbuja. Dispare constantemente para destruirlo; use bombas si desea.

PRÓXIMO NÚMERO

SNES
FINAL FIGHT 2



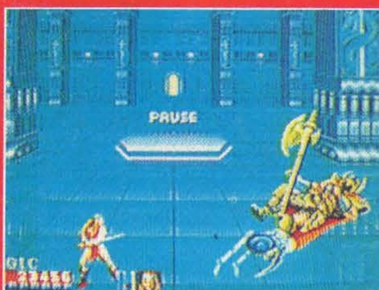
* STAR FOX
* DRAGON BALL
* COOL WORLD

NES
MICKEY MOUSE III



* PRINCE OF PERSIA
* JOE & MAC
* BATMAN RETURNS

SEGA
GOLDEN AXE



* DESERT STRIKE

Y... MUCHO MÁS

LOS 10 MEJORES

Los diez cartuchos más alquilados en Latinoamérica, según una encuesta realizada por VIDEOJUEGOS.

SNES

STAR FOX
STREET FIGHTER II
BATMAN RETURN
SPIDER-MAN & X-MEN
NIGEL MANSELL F-1



NES

STREET FIGHTER II
FLINTS TONES
MEGAMAN V
TURTLES III
SOCCER GAME





VIDEOJUEGOS No. 10
Revista mensual. Una publicación de Edila S.A., en convenio para América Latina con Editora Cinco S. A., Calle 61 No. 13-23, Piso 7o. Teléfono: 2856200. Télex: 44883. Telefax: 2120436. Apartado Aéreo 15188, Santafé de Bogotá, Colombia. **Representantes Legales:** Ike Zarmati y Pedro Vargas G. **Editoras:** Iara Rodrigues y María del Pilar Sosa Q. **Directores Editoriales:** Gabriel Manzano Filho y Sandra Emilia Arroyave S. **Diseño y Armada:** Marcela Cortés G. **Autoedición:** Orlando Peña H. **Corrección:** Ricardo Gómez R. **Distribución: Colombia:** Distribuidoras Unidas Ltda. Impreso en Colombia - Printed in Colombia. Impresión: Óptima. 11-11-93.

! AVENTURATE CON EL !

© DISNEY

MICKEY GIGANTE



Mucha acción y vibrantes emociones te esperan en los puestos de revistas.

!No te las pierdas!

- **FORMATO GRANDE**
- **CUADRITOS MAS GRANDES**